

## ABSTRAK

**Shella Savitri 180101040567.** *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Augmented Reality Pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung Kelas IX di PP MTs Al-Istiqamah Banjarmasin Tahun Ajaran 2022/2023*, Pembimbing Yusran Fauzi, S. Pd. I, M. Pd dan Pembimbing Rinda Azmi Saputri, M. Pd, pada Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin. 2022

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, *Augmented Reality*

*Augmented Reality* (AR) merupakan aplikasi penggabungan dunia nyata dengan dunia maya dalam bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi yang diproyeksikan dalam sebuah lingkungan nyata dalam waktu yang bersamaan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) Tahapan rancangan pembuatan media pembelajaran matematika berbasis AR; (2) Mengetahui nilai kevalidan media pembelajaran AR; (3) Mengetahui kepraktisan penggunaan media pembelajaran AR; (4) Mengetahui tingkat keefektifan di dalam pengembangan yang menghasilkan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada materi bangun ruang sisi lengkung

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan. Model pengembangan dimodifikasi dari model pengembangan Sugiyono yang meliputi (1) Potensi dan Masalah, (2) Pengumpulan Data, (3) Desain Produk, (4) Validasi Desain, (5) Revisi Desain, (6) Ujicoba Produk, dan (7) Revisi Produk. Penelitian ini dilakukan di kelas IX di PP MTs Al-Istiqamah Banjarmasin. Tahap uji kelayakan produk dilakukan oleh dua ahli materi dan dua ahli media, juga dilakukan uji respon pengguna oleh siswa. Teknik analisis data menggunakan instrumen angket dan teknik *in-depth analysis*.

Hasil penelitian ini adalah: (1) Hasil pengembangan media pembelajaran matematika berbasis AR yang proses pengembangannya menggunakan model penelitian yaitu model Sugiyono yang meliputi: 1) Potensi dan Masalah, 2) Pengumpulan Data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 5) Revisi Desain, 6) Ujicoba Produk, 7) Revisi Produk; (2) Hasil uji kelayakan melalui tahapan validasi ahli materi dengan kelayakan rata-rata skor 91,98% termasuk dalam kriteria “Sangat Layak” dan validasi ahli media dengan kelayakan rata-rata skor 86,58% termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”; (3) Hasil uji kepraktisan dari angket respon siswa pada ujicoba kelompok kecil mendapat skor 2,95 dengan kriteria “Praktis”, pada ujicoba kelompok besar mendapatkan skor 3,37 dengan kriteria “Sangat Praktis”; (4) Hasil uji keefektifan dari perbandingan hasil ujicoba pada kelas kontrol mendapat skor 40,6 dan pada kelas eksperimen mendapat skor 90,3. Hasil dari kelas eksperimen yang mendapatkan hasil akhir 90,3 memiliki kriteria “Efektif”.